LEGO

RACERS

Manuale

Indice

Installazione del Gioco

Computer

È richiesto un computer 100% compatibile con Windows 95/98 DirectX. Il gioco non è compatibile con Windows NT, OS/2, Linux o sistemi operativi che emulino Windows.

Processore: Pentium 166 MMX o superiore.

Memoria: 32MB di RAM o superiore.

Video: scheda video PCI o AGP da 4MB compatibile Direct3D.

CD-ROM: lettore CD-ROM/DVD 4X o superiore.

Scheda audio: scheda audio a 16-bit 100% compatibile con Windows 95/98 DirectX 6.1.

Periferiche di input: Joystick o gamepad, mouse e tastiera 100% compatibili con Windows 95/98.

DirectX: Microsoft DirectX 6.1 è compreso su questo CD-ROM e deve essere installato per poter giocare a LEGO Racers. Consulta il file Readme contenuto nel CD-ROM di LEGO Racers per ulteriori informazioni riguardanti DirectX.

Nota: Il sistema potrebbe richiedere i driver più recenti di Windows 95/98 per il tuo particolare hardware. Affinché il gioco possa girare, il CD-ROM deve essere inserito nel lettore CD-ROM/DVD.

Installazione: L'installazione richiede 210MB di spazio su hard disk (non compresso)*

* Non compresso significa che l'hard disk non è stato sottoposto ad alcuna forma di compressione dei file al fine di consentire un maggiore spazio su disco. Per esempio, sotto Windows 98, l'opzione che verrebbe generalmente impiegata per svolgere tale funzione sarebbe il DriveSpace.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Come installo LEGO Racers?

Inserisci il CD-ROM di **LEGO Racers** nel **lettore CD-ROM**.
Dopo pochi secondi, si attiverà la finestra di aiuto per l'installazione. Segui le istruzioni che verranno visualizzate: quando il processo sarà stato completato, sarai informato. **Leggi le istruzioni a video con la massima attenzione.**

Nota: Se la funzione autorun non si attiva, potrebbe essere dovuto al fatto che essa non è attivata sul vostro sistema. (Per ulteriori informazioni su come attivare la funzione autorun, consulta il file **readme.txt** presente sul CD-ROM di LEGO Racers).

Come lancio LEGO Racers?

Se hai utilizzato altre applicazioni, oltre al **programma di installazione**, devi riavviare il tuo computer. Durante l'esecuzione del gioco, è consigliabile che sia attivo il minor numero possibile di altre applicazioni; prima di lanciare il gioco, è meglio aspettare che l'attività dell'hard disk sia conclusa. Per lanciare il gioco, clicca su:

Start/Avvio
Programmi
LEGO Media
LEGO Racers
LEGO Racers

Affinché il gioco possa girare, il CD-ROM deve essere inserito nel **lettore CD-ROM/DVD**.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Come disinstallo il gioco?

È consigliabile disinstallare il gioco utilizzando l'opzione di disinstallazione di LEGO Racers. A tale scopo, clicca su:

Start/Avvio
Programmi
LEGO Media
LEGO Racers
Disinstalla LEGO Racers

L'opzione Disinstalla ti consentirà di rimuovere dal sistema i file riguardanti questo programma.

Nota: L'opzione Disinstalla non rimuoverà le partite salvate di LEGO Racers. Queste dovranno essere eliminate manualmente.

Come verifico che la risoluzione dello schermo sia corretta per questo gioco?

Posiziona il **puntatore del mouse** su un'area libera all'interno del **desktop di Windows** e clicca una volta con il pulsante destro. Comparirà un menu dal quale, utilizzando il pulsante sinistro, dovrai selezionare l'opzione **Proprietà**. Così facendo, visualizzerai la finestra **Proprietà - Schermo**: a questo punto, seleziona l'etichetta **Impostazioni**. Assicurati che la voce **Colori** sia impostata sulla modalità a **16 bit**, con un'area dello schermo minima consigliata pari a **640 x 480**. Applica tutte le modifiche necessarie e **riavvia** il computer.

Come verifico che tutti i miei driver DirectX 6.1 siano certificati?

Windows 95/98 con DirectX 6.1

Nota: **Se hai dei dubbi riguardanti l'installazione dei driver Directx, contatta il tuo produttore PC, in quanto DirectX, se installato in maniera non corretta, potrebbe alterare le impostazioni della tua scheda video/audio.**

Con DirectX 6.1, puoi verificare l'adeguatezza dell'installazione seguendo questa procedura:

Clicca sull'icona **Risorse del computer** (presente sul desktop)
Scegli il disco **C**
Scegli la cartella **Programmi**
Scegli la cartella **DirectX**
Scegli la cartella **Setup**
Scegli l'icona **DXDIAG**
(il cerchio blu con delle croci gialle all'interno)

In cima alla schermata che si apre sono presenti molte etichette. Tu dovrai cliccare su quella con la scritta **Driver DirectX**. Qui sono elencati separatamente tutti i driver e, nella parte inferiore, troverai il campo **Note**, all'interno del quale sono elencati tutti i possibili problemi rilevati. Se uno o più oggetti sono classificati come **non certificati**, è in essi che va probabilmente identificata la causa dei tuoi problemi. Molto spesso, i driver non certificati sono il **driver video primario** e/o **quello audio**.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

La maggior parte dei produttori di scheda audio e video distribuiscono anche driver aggiornati per Windows 95/98 in grado di soddisfare gli standard DirectX. Dovrai contattare i produttori di tutti i componenti non supportati e chiedere loro dei driver che supportino DirectX.

Se incontri dei problemi lanciando il programma o giocandovi, consulta il file readme.txt contenuto nel CD-ROM di LEGO Racers, che ti suggerirà delle possibili soluzioni.

Quando il gioco sarà stato lanciato, potrai vedere il filmato introduttivo, dopodiché, sul tuo schermo, comparirà il menu principale. All'interno di questo menu potrai scegliere quale tipo di gara affrontare.

PARTENZA RAPIDA

Vuoi iniziare a gareggiare senza ulteriori esitazioni?
Ecco come partire senza perdere un solo istante.

- Seleziona **Corsa singola** dal **menu principale**.
- Seleziona il **tracciato** sul quale desideri gareggiare. Dato che sei solo agli inizi, la tua scelta sarà limitata a quattro percorsi.
- Seleziona il **pilota** che preferisci. Dato che sei solo agli inizi, la tua scelta sarà limitata a quattro piloti.
- Adesso sei pronto per partire. Pronti, partenza, via!

CONTROLLI

Ecco una lista dei controlli predefiniti. Hai la possibilità di modificarli dal Menu opzioni**.**

Tastiera

Freccia in su	Accelera
Freccia in giù	Frena e retromarcia
Freccia sinistra	Gira a sinistra
Freccia destra	Gira a destra
Invio	Attiva potenziatore
Spazio	Sbandata controllata
Ctrl (destro)	Cambia visuale telecamera
M	Passa dalla mappa al tachimetro
Alt (destro)	Telecamera frontale (tieni premuto)

Controller di gioco

Pulsanti direzionali	Gira a sinistra e a destra
Pulsante #1	Accelera
Pulsante #2	Frena e retromarcia
Pulsante #3	Attiva potenziatore
Pulsante #4	Cambia visuale telecamera
Pulsante #5	Passa dalla mappa al tachimetro
Pulsante #6	Sbandata controllata
Pulsante #7	Telecamera frontale (tieni premuto)

(Consulta la sezione **Opzioni** di questo manuale per scoprire come riconfigurare il tuo controller di gioco).

COME GIOCARE

LEGO Racers è un entusiasmante gioco di corse ad altissima velocità, carico di tensione e di sfide eccitanti. Ti troverai di fronte ai più grandi piloti di LEGO Racers di tutti i tempi, ognuno dotato di particolari abilità di guida e trucchetti per avere la meglio su di te. Dovrai riuscire a padroneggiare moltissimi tipi di manovre e capire quando e come metterle in pratica. Solo allora potrai vincere delle gare e diventare tu stesso il campione di LEGO Racers.

Partenza turbo

Per una partenza turbo il tempismo è tutto. Stai attento al conto alla rovescia 3-2-1. Appena vedrai comparire la parola **GO**, premi il tasto dell'acceleratore. Se riesci a scegliere il momento giusto, puoi iniziare la gara a tutta velocità!

Sbandata controllata

È probabile che tu riesca a superare le prime gare senza imparare a sbandare in maniera controllata. Ma se vuoi sconfiggere i campioni di LEGO sui tracciati più duri, sarai obbligato ad apprendere questa tecnica. Quindi, perché non considerare le competizioni iniziali come una palestra nella quale imparare come diventare un esperto nelle sbandate controllate? Esse non sono particolarmente complicate da mettere in pratica. Ti basterà tenere premuti contemporaneamente i tasti **dell'acceleratore** e della **sbandata controllata**, girando poi a destra o a sinistra senza rilasciarli. Le sbandate controllate ti consentiranno di affrontare le curve più insidiose alla massima velocità.

COME GIOCARE

Super sbandata

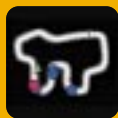
La super sbandata è un po' più complessa. Tieni premuti i tasti dell' **acceleratore**, del **freno** e della **sbandata controllata** e gira a destra o a sinistra. In questo modo effettuerai una sterzata molto stretta. Quando rilascerai il tasto del **freno** o della **sbandata controllata**, la vettura sfreccerà nella direzione verso la quale è rivolta. Le super sbandate non sono semplici e, per riuscire a effettuarle in maniera corretta, dovrai fare molta pratica. Puoi allenarti su un tracciato di prova fino a quando non diventerai un vero asso in questa tecnica.
(Scopri come utilizzare i tracciati di prova a pagina 29).

Potenziatori

Se vuoi essere un vincente, dovrai utilizzare i potenziatori. Questi vari ano da semplici scudi o proiettili fino ad arrivare a impressionanti congegni come gli spettacolari missili guidati o la misteriosa maledizione della mum mia. Sarà necessario che tu impari a usarli tutti.

Esistono quattro potenziatori di base: proiettile (rosso), azzardo (giallo), scudo (blu) e turbo (verde). Per raccogliere un potenziatore, dirigiti contro uno dei mattoncini ruotanti colorati che trovi lungo il tracciato. Dovrai invece raccogliere quelli bianchi ruotanti, se vorrai aumentare il livello del potenziatore. Consulta la tabella riportata di seguito per vedere cosa succede ai potenziatori di base quando raccogli i mattoncini di potenziamento.

Colore	Tipo	Potenziatore di base	1 mattoncino di potenziamento	2 mattoncini di potenziamento	3 mattoncini di potenziamento
Rosso	Proiettile	Palla di cannone	Rampino	Bastone fulminante	3 Missili guidati
Giallo	Azzardo	Olio scivoloso	Barile di polvere da sparo	Trappola magnetica	Maledizione della mummia
Blu	Scudo	Scudo da 5 secondi	Scudo da 6 secondi	Scudo da 8 secondi (rifette le palle di cannone e i missili. Fa roteare gli avversari)	Scudo da 10 secondi (riflette le palle di cannone e i missili. Fa roteare gli avversari)
Verde	Turbo	Spinta turbo	Spinta extra turbo	Spinta turbo volante	Spinta turbo distorcente

Schermata di gara

Posizione in gara L'indicatore della posizione in gara mostra come vi state comportando nel corso della competizione. Se nella corsa sono presenti sei piloti, esso segnalerà il vostropiaz zamento attuale dal 1° al 6° posto. La freccia verde indica la tua posizione, il cerchio rosso segnala il campione del circuito e i cerchi blu rappresentano gli altri piloti. Vedrai inoltre una linea che attraversa il tracciato: si tratta del traguardo.

GIRO 2 0:37:63
RECORD 0:49:83

Cronometri Il cronometro indica quanto tempo hai impiegato per effettuare un giro di gara. Quando avrai completato il primo giro, comparirà un nuovo cronometro. Questo indica il miglior giro da te effettuato nel corso della gara.

Suggerimento: se non ti trovi in prima posizione al termine di un giro, vedrai riporta to un tempo che si riferisce al distacco in secondi dal leader della corsa. Per esempio, -0:01:65 significa che ti trovi 1,65 secondi dietro il primo.

Icone dei potenziatori

Questa finestra mostra che genere di potenziatori possedete e quanti mattoncini di potenziamento hai raccolto. Potrai vedere il colore dei potenziatori e il numero di mattoncini di potenziamento collezionati.

Tachimetro / Mappa del percorso Questa finestra offre tre scelte:

- **Il tachimetro** mostra a quale velocità stai andando.
- La **mappa del percorso** mostra, con una visuale dall'alto, l'intero tracciato. Ti consente di vedere la forma complessiva della pista e la posizione degli altri piloti durante la gara.
- La **mappa ravvicinata** mostra in dettaglio la parte del tracciato intorno a te.

Premi il **tasto per passare** dalla mappa al **tachimetro** per scegliere la finestra che desideri o per disattivarle tutte.

Corsa su circuito

Storia della corsa su circuito

Incontra Rocket Racer – il più grande campione automobilistico di tutta LEGOLAND®. Rocket Racer, però, ha un problema. È talmente abile che nessuno è in grado di competere con lui e adesso si sta annoiando molto. Quindi, per tornare a divertirsi, Rocket ha deciso di rintracciare tutti i migliori piloti della storia di LEGOLAND e di organizzare una gara veramente entusiasmante.

COME GIOCARE

L'amica di Rocket, Veronica Voltaggio, è una grande scienziata, nonché un genio della meccanica. Ha progettato e costruito una fantastica macchina LEGO® da distorsione dimensionale per consentire a se stessa e a Rocket di spostarsi per tutta LEGOLAND. Hanno cercato ovunque, attraversando addirittura gli oceani del tempo, allo scopo di trovare i migliori piloti LEGO per la definitiva sfida automobilistica.

Adesso, in un'entusiasmante gara che metterà a dura prova abilità di guida e sangue freddo, potrai sfidare questi campioni di LEGO Racers in una serie di corse su circuito. Se riuscirai a sconfiggerli tutti, avrai la possibilità di affrontare, nell'ultima delle competizioni, un testa a testa proprio contro Rocket Racer in persona. Il vincitore sarà dichiarato **il più grande pilota LEGO di tutti i tempi!** Sei pronto a diventare il migliore?

Punteggi Una corsa su circuito completa è costituita da quattro gare su quattro diversi tracciati. Ogni gara prevede tre giri. Dopo ogni gara, ti saranno corrisposti dei punti. Migliore sarà la posizione ottenuta, più alto sarà il punteggio. Ecco i punti corrispondenti ai vari piazzamenti:

Primo 30 punti **Secondo 20 punti** **Terzo 10 punti**
Quarto 3 punti **Quinto 2 punti** **Sesto 1 punto**

Per proseguire nella corsa su circuito, avrai bisogno di avere almeno **10 punti dopo** la prima gara, **20 dopo** la seconda e **30 dopo** la terza. Se non sarai riuscito a raggiungere questi punteggi, la corsa avrà fine e dovrai ricominciare il circuito da capo. Per essere il vincitore assoluto di una corsa di questo tipo, devi completare il circuito con il punteggio più alto.

Sbloccare i circuiti

Sbloccare i circuiti Quando inizi a giocare a LEGO Racers per la prima volta, potrai gareggiare solamente sul primo circuito e sui suoi quattro tracciati. Queste prime sfide sono piuttosto semplici, in modo da aiutarti a imparare come guidare e come usare i potenziatori. Quando sarai diventato un asso del volante e ti troverai fra i primi tre classificati di una corsa su circuito, ti si apriranno le porte del circuito successivo e dei suoi tracciati. Concludendo una corsa su circuito al **primo posto**, potrai accedere a ulteriori pezzi del personaggio e a nuovi componenti per la vettura da utilizzare nelle gare successive.

COME GIOCARE

Corsa singola

Se selezioni **Corsa singola** dal **menu principale**, puoi sfidare un massimo di cinque campioni di LEGO su un singolo tracciato. Per iniziare la sfida, scegli un **pilota** e un **percorso**. Quando cominci a giocare per la prima volta, potrai utilizzare solamente i tracciati della prima corsa su circuito. Se riuscirai a sbloccare altri circuiti, potrai affrontare i loro tracciati come corse singole.

Corsa testa a testa

Se scegli **Corsa testa a testa** dal **menu principale**, potrai sfidare un amico. In questo tipo di gara, gli unici piloti presenti sul tracciato sarete tu e il tuo avversario. Gli altri campioni non vi prenderanno parte.

Per giocare contro un amico, seleziona **Corsa testa a testa** dal menu principale. Potrai quindi scegliere un tracciato sul quale gareggiare. Ricordati che puoi utilizzare solamente i percorsi sbloccati. A questo punto, ogni giocatore deve scegliere un pilota nel quale immedesimarsi. Se volete, potete anche optare entrambi per lo stesso personaggio. Sceglierà per primo il giocatore uno, poi il giocatore due. Quando entrambi avranno completato la selezione, la gara avrà inizio.

Quando affronti una corsa testa a testa, lo schermo viene suddiviso in due metà. Il giocatore uno sarà rappresentato nella metà superiore, il giocatore due in quella inferiore.

Nota: per affrontare una corsa testa a testa, dovrai necessariamente avere almeno un controller di gioco collegato con il tuo computer.

Corsa contro il tempo

Se vuoi gareggiare contro l'orologio, seleziona **Corsa contro il tempo**. Così facendo, ti troverai a competere con la grande Veronica Voltaggio. Sullo schermo comparirà la sua "macchina fantasma", che ti farà da punto di riferimento. Se riuscirai a battere il miglior tempo di Veronica su ogni tracciato, vincerai i componenti della sua brillante e potente vettura, che potrai utilizzare per costruire la tua stessa macchina **(per ulteriori informazioni su come costruire la tua macchina, consulta pagina 24)**.

COME GIOCARE

Opzioni

Potrai modificare diversi parametri, come gli effetti sonori, il volume della musica, la configurazione del controller, dalla schermata delle opzioni. Scegli:

- **Opzioni di gioco** per modificare il numero di avversari in una corsa singola e il numero di giri in una corsa testa a testa.

- **Opzioni video** per configurare il driver video (chiedi l'aiuto di un adulto prima di cambiare queste opzioni).

- **Opzioni audio** per modificare il volume degli effetti sonori e della musica e per scegliere fra stereo e mono.

- **Controlli giocatore 1** per scegliere fra tastiera e controller di gioco. Per modificare i tasti o i pulsanti da utilizzare, evidenzia e seleziona il comando che vuoi cambiare e premi il tasto o il pulsante con il quale vuoi sostituirlo.

- **Controlli giocatore 2** per scegliere fra tastiera e controller di gioco. Per modificare i tasti o i pulsanti da utilizzare, evidenzia e seleziona il comando che vuoi cambiare e premi il tasto o il pulsante con il quale vuoi sostituirlo.

- **Scegli lingua** per modificare la lingua visualizzata. Clicca sulle frecce per selezionare quella che desideri utilizzare. Seleziona Opzioni per uscire dalla schermata. A questo punto vedrai la schermata che hai scelto.

- **Vedi riconoscimenti** per scoprire chi ha contribuito alla creazione di LEGO Racers.

PERSONALIZZAZIONE DEL PILOTA

D Di cosa ho bisogno, se voglio gareggiare?
R Di un pilota, naturalmente.
D Cos'è esattamente un pilota?
R Un pilota è composto da tre parti principali: il pilota vero e proprio, la patente e la vettura.
D Come faccio a creare un pilota?
R Vai al menu Costruzione e clicca sul pulsante Nuovo pilota.

Nuovo pilota

Quando inizi a giocare a LEGO Racers, puoi creare un nuovo pilota, dandogli il nome che preferisci. Scegli **Nuovo pilota** per creare il tuo personaggio. In questo modo accederai alla schermata **Crea pilota**. Cambia il cappello o i capelli, la testa, il corpo e le gambe del pilota cliccando sulle frecce verso destra e verso sinistra. Scegli **A caso** perché venga rapidamente creato un pilota per te. Quando sarai soddisfatto del tuo pilota, scegli **Patente**.

PERSONALIZZAZIONE DEL PILOTA

Patente

Prima di poter guidare, devi procurarti una patente! Inserisci il nome del tuo pilota e attacca la fotografia cliccando su **Foto**. Adesso è giunto il momento di costruire una vettura. Scegli **Crea vettura.**

Crea vettura

Innanzitutto dovrai scegliere il telaio, la vera anima sulla quale costruire plasmare qualsiasi vettura. A tale scopo, clicca sulle frecce **verso destra** e **verso sinistra** posizionate in cima allo schermo.
A questo punto, hai tre possibilità:

- Creazione rapida
- Via mattoncini
- Costruisci

Creazione rapida costruirà velocemente una vettura adatta al telaio che hai selezionato. Ogni volta che cliccherai su Creazione rapida, verrà originata per te una nuova macchina. Puoi selezionare questa opzione, se preferisci dedicare più tempo alla fase di gara che non a quella di costruzione.

Via mattoncini rimuoverà tutti i mattoncini dal telaio. Se hai iniziato a costruire una vettura, avrai bisogno di effettuare questa operazione, prima di poter scegliere un nuovo telaio. Se hai optato per una macchina a creazione rapida, puoi scegliere un nuovo telaio in qualsiasi momento.

Costruisci ti consente di creare una macchina unica e personalizzata. Accederai a un'area dove avrai la possibilità di progettare una macchina che si adatti alla perfezione al tuo stile di guida.

Nell'area di costruzione troverai due cursori in cima allo schermo: uno seleziona il **tipo di vettura**, l'altro i **mattoncini LEGO**. Puoi utilizzare questi controlli per selezionare componenti da quattro macchine con cui cominciare. Più avanti, avrai la possibilità di scegliere i tipi di vettura che avrai sbloccato vincendo le corse su circuito.

Inizia scegliendo un tipo di vettura. Quello attuale è mostrato dal selettore che si trova in cima allo schermo. Ogni tipo di vettura comprende diversi gruppi di mattoncini LEGO. Puoi selezionare un tipo di vettura cliccando sulle **frecce** o utilizzando il **controller di gioco** quando il selettore è evidenziato. Utilizza il **selettore dei mattoncini LEGO** per scegliere i mattoncini da collocare sul telaio.

Esso funziona esattamente come il selettore del tipo di vettura. Il mattoncino LEGO in mezzo al selettore sarà quello attualmente selezionato. Potrai vedere questo mattoncino LEGO sopra la tua macchina all'interno della schermata di visualizzazione.

Puoi guardare un tipo di vettura alla volta. Se non riesci a trovare il mattoncino LEGO che stai cercando, prova a passare a un altro tipo di vettura.

PERSONALIZZAZIONE DEL PILOTA

Cambia telecamera Utilizza questo controllo per guardare la tua vettura da diverse angolazioni. Puoi muovere la telecamera **a destra**, **a sinistra**, **in alto** o **in basso** selezionando i comandi della **telecamera** con un qualunque **pulsante del controller**. Usa nuovamente un qualunque pulsante del controller per uscire dalla modalità della telecamera. Se stai utilizzando un mouse, puoi cliccare direttamente sulle **frecce** di controllo della telecamera per modificare la visuale, oppure trascinare la macchina con il mouse, tenendo premuto il pulsante sinistro, e farla girare (consulta i controlli via tastiera a pagina 10).

Ruota un mattoncino LEGO Seleziona questo comando per far ruotare il mattoncino LEGO che hai scelto. Ciò ti permetterà di collocare il componente nella corretta posizione prima di posizionarlo sulla tua vettura.

Muovi pezzo Utilizza questo comando per muovere il mattoncino LEGO nella posizione desiderata sopra la vettura. Puoi cliccare direttamente sulle frecce per spostare il mattoncino LEGO nella direzione indicata dalla freccia stessa. Puoi inoltre cliccare sul mattoncino LEGO sopra la tua vettura utilizzando il pulsante sinistro del mouse. Tieni premuto il pulsante e muovi il mouse per trascinare il mattoncino Lego nella posizione desiderata.

Lascia il mattoncino LEGO Utilizza questo comando per collocare sulla vettura il mattoncino LEGO che hai scelto. Un'immagine "fantasma" del mattoncino si andrà a incastrare nella macchina, se questo sarà possibile. Se il mattoncino LEGO non si rivelerà adeguato, l'immagine fantasma non si incastrerà e compariranno dei quadratini rossi, a indicare dove il mattoncino non può essere attaccato.

PERSONALIZZAZIONE DEL PILOTA

Se il mattoncino LEGO non si incastra, puoi tentare una delle seguenti soluzioni:

- **Ruotare** il mattoncino o muoverlo, in modo da consentire l'incastro.
- **Modificare** la visuale della vettura, in modo da vedere dove è possibile incastrare il mattoncino.
- **Osservare attentamente** il mattoncino. Esattamente come i veri Mattoncini LEGO®, alcuni possiedono delle forme di incastro uniche. Questo potrebbe voler dire che non hai la possibilità di metterne altri sopra di essi, oppure che non puoi collocarli in determinate posizioni.

Se hai dei problemi nel collocare un mattoncino LEGO, è possibile che questo sia troppo grosso per il posto nel quale vuoi inserirlo, oppure che la tua macchina abbia raggiunto il proprio limite per quanto riguarda lunghezza, larghezza o altezza.

Annulla Utilizza il comando Annulla per rimuovere l'ultimo mattoncino che hai posizionato sulla vettura. Puoi usarlo ripetutamente per togliere dalla macchina tutti i mattoncini che vuoi.

Porta Quando hai completato la creazione della tua vettura, clicca sulla porta per uscire dall'area di costruzione.

PERSONALIZZAZIONE DEL PILOTA

Guida di riferimento rapido per la costruzione della vettura
Questo è un elenco di tasti chiave che puoi utilizzare all'interno dell'area di costruzione. Essi ti aiuteranno a creare la tua vettura molto più rapidamente.

Tastiera:

Ins o **Pag su**	Cambia tipo vettura selezionato
Canc o **Pag giù**	Cambia mattoncino LEGO selezionato
S, A, X, D (su, sinistra, giù, destra)	Cambia telecamera
5 sul tast. num.	Ruota pezzo
1-4 e 6-9 (sul tast. num.)	Muovi pezzo
+ (sul tast. num.)	Lascia pezzo
- (sul tast. num.)	Annulla

Suggerimento: più utilizzerai i tasti chiave, più ti sarà facile ricordarli.

Costruzione e prestazioni della vettura Il modo in cui costruisci la tua vettura influenzerà le sue prestazioni in gara, andando a toccare due aspetti fondamentali: il **peso** e il bilanciamento. La regolazione di questi due parametri si rifletterà sul comportamento del mezzo. Puoi ignorare questi effetti e limitarti a costruire una vettura incredibilmente spettacolare, oppure puoi tentare di dare vita a una macchina dall'aspetto accattivante, che sia però anche ben maneggevole. Sta a te scegliere. Non esiste un modo perfetto per assemblare una vettura. Tutto dipende dal tuo stile di guida.

Bilanciamento Il bilanciamento della vettura dipende da dove posizioni i mattoncini sul telaio. Una macchina stabile presenterà mattoncini LEGO equamente distribuiti sul suo scheletro. La costruzione di un mezzo con un maggior numero di mattoncini su uno dei due lati darà origine a una vettura sbilanciata e questo avrà un'influenza negativa sulla regolarità dello sterzo.

Peso Il peso della vettura dipende da quello del telaio e dal numero di mattoncini che posizioni su di esso. Telai diversi sono caratterizzati da pesi diversi, così come gli stessi mattoncini possono essere più o meno leggeri. Generalmente, i mattoncini più grandi pesano più di quelli piccoli. **Le vetture più pesanti presentano una velocità di punta più elevata e una maggiore facilità nello sterzo, ma pagano in termini di accelerazione; quelle più leggere, invece, sono leggermente meno rapide, ma possiedono un'accelerazione più grintosa.**

Prova su strada

Prova su strada Se vuoi collaudare la tua nuova vettura, prova a fare qualche giro sul tracciato di prova. Seleziona Prova su strada dal menu costruzione. Potrai guidare su un percorso in asfalto, dove effettuare test ad alta velocità, oppure su una strada sterrata, per verificare le reazioni della tua vettura alle superfici accidentate. Quando ritieni di aver effettuato tutte le prove necessarie, esci e ritorna al menu costruzione.

Suggerimento: se hai appena creato la tua prima vettura, questa sarà l'unica con la quale potrai effettuare le prove. Più avanti, invece, quando avrai costruito un maggior numero di macchine, dovrai assicurarti di scegliere quella sulla quale hai finito di lavorare e che desideri sottoporre ai test.

PERSONALIZZAZIONE DEL PILOTA

Sbloccare componenti per vetture e personaggi

Quando inizi a utilizzare LEGO Racers, potrai scegliere fra quattro tipi di componenti di base: i mattoncini **generici**, quelli da **gara**, quelli dello **spazio** e quelli del **castello**.

Quando comincerai a migliorare e sbloccherai delle corse su circuito, avrai accesso a nuovi tipi di vetture fra cui scegliere. I mattoncini LEGO provenienti da diversi tipi di vetture possono essere combinati su un unico telaio in modalità **costruzione**; quindi, maggiori componenti per vetture vincerai, più ampio sarà il raggio delle tue possibilità di costruzione.

Salvataggio del pilota

Il tuo nuovo pilota verrà salvato automaticamente una volta che avrai finito di crearlo o di modificarlo. **Il personaggio**, **la configurazione della vettura e la patente verranno memorizzati** e potrai utilizzarli di nuovo. Puoi anche fare una copia del tuo pilota utilizzando la funzione **Copia pilota** dal menu **costruzione**. Così facendo, creerai una seconda copia del pilota che potrai modificare a tuo piacimento.

Eliminazione del pilota

Scegli **Cancella pilota** per rimuovere definitivamente i piloti che non intendi più utilizzare. Ti sarà chiesto di confermare la tua scelta, in modo che tu possa cambiare idea anche all'ultimo momento. Puoi eliminare solamente i piloti che hai creato tu stesso. **Una volta rimosso, un pilota non può più essere recuperato.**

CONSIGLI PER LA GUIDA

1. Cerca di diventare il più forte possibile nelle gare più semplici. Poi esercitati nelle sbandate controllate, in modo da prepararti ad affrontare gli avversari e i tracciati più ostici.

2. Utilizza il tracciato di prova per collaudare la tua vettura, prima di lanciarti in una gara vera e propria.

3. Se hai dei problemi nel battere i campioni di LEGO Racers, potrebbero tornarti utili i componenti della vettura di Veronica Voltaggio. Ma come fare a ottenerli?

Suggerimento: è tutta questione di tempi – se non ti ricordi, consulta Corsa contro il tempo a pagina 21.

4. In ogni tracciato sono presenti delle scorciatoie che possono aiutarti ad avere la meglio. Scopri dove sono collocate e utilizzale ogni volta che puoi.

Suggerimento: alcune delle scorciatoie vengono attivate dai potenziatori.

5. I diversi potenziatori possiedono degli effetti diversi. Assicurati di imparare a conoscere questi congegni e l'impatto che essi hanno su di te e sui tuoi avversari.

6. Anche se la raccolta dei mattoncini di potenziamento ti garantirà i migliori potenziatori, non sempre questa si rivela la strategia più azzeccata. Cerca di imparare come gli altri campioni utilizzano i potenziatori e prova a escogitare una tattica per sconfiggerli.

Suggerimento: Capitano Barbarossa ama usare la palla di cannone, quindi per batterlo dovrai ricorrere agli scudi.

CONSIGLI PER LA COSTRUZIONE

1. Se incontri dei problemi nel posizionare i mattoncini sulla tua vettura, prova a spostare la telecamera. Puoi collocarla in modo da ottenere una visuale dall'alto verso il basso. Così facendo, dovrebbe essere più semplice vedere con precisione dove un mattoncino deve essere incastrato.
2. Telai diversi possiedono qualità di maneggevolezza differenti. Provali fino a quando non avrai trovato quello che meglio si adatta alle tue caratteristiche.
3. Collauda sempre una nuova vettura sul tracciato di prova. In questo modo potrai capire se essa è adatta ad affrontare una gara vera e propria.
4. Durante la costruzione, cerca di non trascurare il bilanciamento della vettura. Non collocare tutti i mattoncini in un solo angolo della macchina, perché la renderesti asimmetrica e difficile da controllare.
5. Per ottenere una macchina dall'aspetto mozzafiato, prova a combinare fra loro i diversi mattoncini LEGO provenienti dai diversi tipi di vetture.

RICONOSCIMENTI

DESIGN DI GIOCO Kerry J. Ganofsky

PRODUTTORE ESECUTIVO Keith Morton

DIRETTORE DI PROGRAMMAZIONE Scott Corley

CAPO PROGRAMMATORE Dwight Luetscher

PROGRAMMATORI
Hal Bouma
Andrew Falth
Jeff Marshall
Adisak Pochanayon
Dave Scheele

CAPO GRAFICO Cary Penczek

GRAFICI
Gabe Bott
Bill Eng
Pete McLennon
Gary Oliverio
Brian Schultz
Kelly Seider
Joe Stinchcomb
Brian Westergaard

CAPO INGEGNERE DEL SUONO Eric Nofsinger

INGEGNERI DEL SUONO
D. Chadd Portwine
Michael Caisley

TESTING
Kevin Sheller
William Golz

LEGO Media International
Mark Livingstone:
Amministratore delegato mondiale

Sviluppo del prodotto
Laurence Scotford: Capo di Constructive, Games & Girl's Software
Tomas Gillo: (Capo) Produttore

Test & CQ
Tony Miller: Responsabile CQ
Scott Mackintosh: Capo tester

Localizzazione
Cara McMullan: Responsabile della localizzazione

Produzione
Nic Ashford: Responsabile logistica

Marketing internazionale
Petra Bedford:
Direttore marketing - Europa & Asia
Philippe Osswald:
Responsabile marketing per il titolo
Ron Gibson:
Responsabile marketing US

Vendite internazionali
Leah Kalboussi:
Direttore vendite - Europa & Asia
Gregg Sauter:
Vendite US & Direttore marketing

RINGRAZIAMENTI AGGIUNTIVI A...
UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE VA A TUTTI I BAMBINI CHE HANNO DATO IL LORO PREZIOSO CONTRIBUTO PER LO SVILUPPO DI QUESTO GIOCO.

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE ALLE FAMIGLIE DEL TEAM DI SVILUPPO PER LA PAZIENZA E IL SOSTEGNO DIMOSTRATI.

GRAZIE ANCHE A JAN BLAESILD, SØREN DYRHØJ, MIKKEL FRISTOFT, JAKOB NORDMAN E RICH FIORE PER IL LORO PREZIOSO AIUTO.

Avvertenze relative all’epilessia

Da leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all’uso di un video giochi.

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o ad elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guardano lo schermo televisivo o giocano con un video giochi. Tali manifestazioni possono apparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica.
Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all’epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all’uso del video giochi.
Consigliamo ai genitori di tenere d’occhio i bambini mentre questi giocano con il video giochi.
Qualora voi stessi o un vostro bambino presenti uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

Precauzioni da prendere in tutti i casi prima di ultizzare un video giochi

Non tenetevi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di 10 –15 minuti.